POLYTECH ORLÉANS

Une Étincelle à Beauxbâtons

Année 2025-2026

Une Étincelle à Beauxbâtons

Ce projet propose la rédaction d'un récit de *low fantasy* s'inscrivant dans un cadre contemporain où la magie s'insère au cœur de notre société actuelle. L'intrigue adopte les codes esthétiques de la *Dark academia*, dans l'univers d'*Harry Potter*, mettant en scène l'école française de Beauxbâtons, nichée au creux des Pyrénées et isolée du monde moldu.

Le récit suit le quotidien d'une étudiante, athlète de haut niveau en Quidditch, dont l'équilibre entre vie scolaire, sociale et sportive est bousculé par des épreuves de santé et des tensions relationnelles. Cette œuvre s'inscrit dans la lignée de l'univers étendu créé par **J.K. Rowling**, aux côtés de la saga *Harry Potter* située au Royaume-Uni et de la trilogie *Les Animaux fantastiques* (réalisée par **David Yates** dès 2016) se déroulant aux États-Unis.

Mots-clefs : *low fantasy*, *Dark academia*, Magie, Quidditch

La couverture a était faite avec une IA.

Prologue

Pour comprendre cet écrit, il est conseillé de connaître l'univers de *J. K. Rowling* en ayant lu ou vu la saga *Harry Potter* ou toute œuvre faisant référence au même univers, comme *Les Animaux fantastiques*, *Le Quidditch à travers les âges*, etc. À défaut**,** je vous conseille de lire le prologue suivant pour comprendre les termes techniques liés au Quidditch.

L'objectif de ce sport collectif magique est de marquer le plus de points possibles. Nous allons donc voir comment il est possible d'en marquer.

Ce magnifique sport se joue sur un terrain ovale de 150 m de long sur 24 m de large. Au centre de celui-ci se trouve un petit cercle, qui indique l'endroit du début du match. De part et d'autre du terrain, on observe trois anneaux fixés à des poteaux, qui servent à marquer des points.

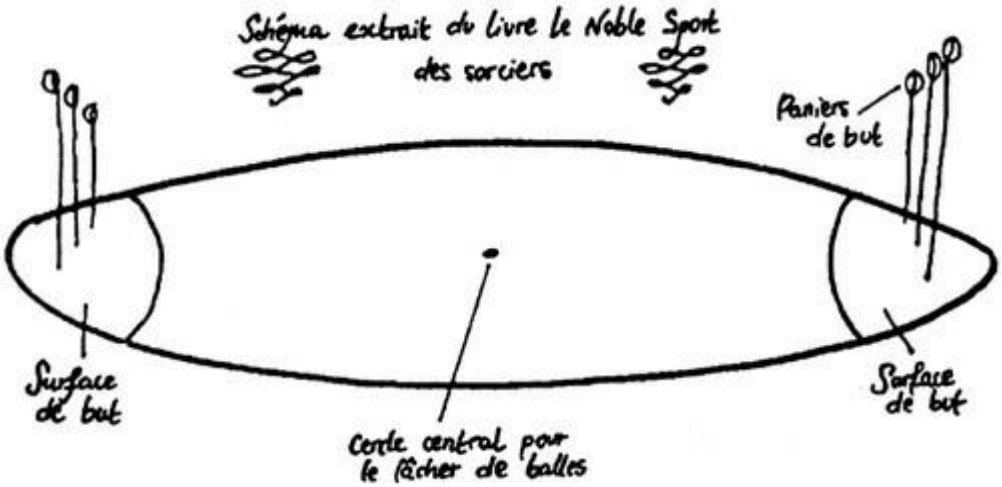
Schéma extrait du livre le Noble Sport des sorciers
Paniers de but
Surface de but
Surface de but
Cercle central pour le lâcher de balles

Lors d'un match, quatre balles sont sur le terrain simultanément. Le Souafle, une balle qui n'est pas ensorcelée, que les joueurs doivent faire passer à travers l'un des trois anneaux adverses pour marquer 10 points. Deux Cognards, qui sont des balles ensorcelées dont l'objectif est de faire tomber les joueurs de leur balai. La dernière balle est le Vif d'Or, une petite balle dorée munie d'ailes ; elle est ensorcelée pour être très rapide, très agile et pour ne pas sortir des limites du terrain. La première équipe à l'attraper remporte 150 points.

Sur le terrain, 7 joueurs par équipe sont présents pour occuper quatre postes différents. Trois d'entre eux sont qualifiés de poursuiveurs : ils se passent le Souafle jusqu'à pouvoir le lancer à travers les anneaux. Le gardien doit rester dans la surface de but pour protéger les trois anneaux et récupérer le Souafle. Deux joueurs sont des batteurs ; équipés de battes, ils doivent protéger leurs coéquipiers en déviant les Cognards vers les joueurs de l'équipe adverse. Enfin, le dernier poste est celui de l'Attrapeur : son but est de repérer puis de capturer le Vif d'Or. Il est donc rapide et très agile, et présente souvent un petit gabarit.

La fin du match est sifflée lorsque l'un des deux attrapeurs a capturé le Vif d'Or. L'équipe ayant le plus grand nombre de points est alors déclarée vainqueur.

Il existe certaines règles, comme rester dans les limites du terrain ; seul l'attrapeur a le droit de toucher le Vif d'Or. En revanche, accrocher le balai d'un adversaire pour le ralentir ou viser les spectateurs avec un Cognard pour détourner l'attention des juges sont des infractions. Mais la règle la plus importante reste l'interdiction d'utiliser une baguette magique contre l'équipe adverse ou contre les balles.

Chapitre 1

Le premier match de l'année approche. Céleste est ravie : après la trêve estivale, sa passion reprend enfin. Chez elle, le Quidditch est une véritable affaire de famille. Son père, Marcus, un ancien joueur des Busards de Heidelberg en Allemagne, lui a transmis son amour pour ce sport dès son plus jeune âge. Il lui a enseigné les règles du jeu alors qu'elle n'avait que trois ans.

À six ans, son frère Colin et elle reçoivent leur premier balai en cadeau d'anniversaire. Céleste se souvient encore de ce jour comme si c'était hier. Ils entrent pour la première fois dans le bureau de leur père, subjugués par l'odeur de cire qui y règne et l'éclat de ses trophées.

– Avant d'enfourcher votre balai, vous allez apprendre à en prendre soin et à le chouchouter, leur dit Marcus d'un ton solennel. Il leur présente alors le kit d'entretien : le vernis haute résistance pour polir le manche, les ciseaux d'argent pour tailler les brindilles rebelles et la brosse pour lisser le faisceau pour qu'il soit plus aérodynamique.

– Papa, ça veut dire quoi aérodynamique ? demande Colin.

– C'est pour que le balai aille beaucoup plus vite, répond leur père. Mais attention : ne soyez pas fainéants. Si votre balai se brise par manque d'entretien, je ne le remplacerai pas.

Aujourd'hui, sur le terrain de l'école, cette discipline porte ses fruits. Céleste maîtrise son balai mieux que quiconque à l'exception, peut-être, de Colin qui virevolte non loin de là. Avant chaque match, une course est organisée pour déterminer qui sera l'Attrapeur. Cinq jours avant l'échéance, l'épreuve a lieu : ils doivent faire le tour du terrain, réussir des exercices d'agilité et attraper des balles en plein vol, tout en évitant les Cognards. Le professeur de vol donne le départ du duel entre Céleste et Colin. Ils sont au coude-à-coude à la fin de la partie de vitesse. Lors de l'épreuve d'agilité, Céleste est frôlée par un Cognard, elle perd malheureusement l'équilibre et concède quelques précieuses secondes. Colin, quant à lui, manque d'attraper une balle, mais il finit la course en premier avec une courte avance de 4,57 secondes.

Comme les deux membres de la fratrie ont commis une erreur, le professeur Voland prend un temps de réflexion. Finalement, il choisit Colin : un Attrapeur qui tombe de son balai condamne presque l'équipe à la défaite. Céleste jouera donc à un poste différent : celui de Batteuse. Son objectif est clair : protéger ses coéquipiers en détournant les Cognards vers l'adversaire.

Alors qu'elle ajuste une de ses mains sur son manche parfaitement poli et l'autre sur sa batte, elle se remémore une leçon de son père :

– Soyez toujours concentrés. Si vous commencez à penser aux papillons, vous n'allez pas y arriver. Vous ne devez faire qu'un avec votre balai.

Le coup de sifflet annonce le début du match, arrachant Céleste à ses souvenirs. Les quatre balles se libèrent et les deux équipes s'élancent. Céleste ne perd pas une seconde. Sentant la réactivité parfaite de son balai, elle plonge vers un Cognard et le projette avec une précision chirurgicale vers l'Attrapeur adverse, qui l'évite de justesse.

Le match est serré. Les Poursuiveurs enchaînent les points et, au bout d'une heure de jeu, le score est de 70 à 60 pour l'équipe de Céleste. À ce stade, un Poursuiveur s'est déjà blessé, victime d'un Cognard lancé par cette dernière. Le duel entre les Attrapeurs est féroce. À la 35e minute, Colin failli attraper le Vif d'or, mais un Cognard qui le visait et l'a détourné de sa cible. C'est la dernière fois que les Attrapeurs ont vu la petite balle ailée... mais pas Céleste. Elle l'a aperçue à la 55e minute, lorsqu'elle l'a percutée par mégarde avec sa batte en renvoyant un Cognard. En un instant, Colin arriva, mais il était déjà trop tard, le Vif d'or était reparti se cacher. Les deux Attrapeurs balayaient le terrain du regard, à l'affût du moindre éclat doré. D'un coup l'attrapeur adverse se dirige rapidement vers un coin du terrain.

Colin fonce pour le rattraper. Ils arrivent côte à côte et font la course en se donnant des coups d'épaule, jusqu'au moment où Colin en donne un trop fort, ce qui fait tomber l'attrapeur adverse, qui se retient d'une jambe à son balai. Cette action détourne le regard de Colin, qui perd à nouveau le Vif d'Or des yeux. Les deux attrapeurs reviennent bredouilles sur le terrain, les vêtements déchirés, et reprennent leurs recherches. Le score s'élève maintenant à 110 à

90 pour l'équipe adverse. Céleste continue de harceler l'adversaire, mais la fatigue se fait sentir et elle manque ses cibles.

Puis, Colin aperçoit l'éclat doré dans le dos d'un poursuiveur ennemi. Il s'en rapproche avec une lenteur calculée pour ne pas donner l'alerte. Mais son vis-à-vis comprend la ruse et accélère brusquement. La course finale s'engage. L'avantage est à l'adversaire. Voyant son frère en difficulté, Céleste puise dans ses dernières forces. Elle repère un Cognard qui va frapper un poursuiveur, elle fonce dessus pour sauver son poursuiveur et aussi essayer de déstabiliser l'attrapeur adverse. Une fois arriver sur place, elle prend son temps de ce positionné pour anticiper la position de l'adversaire de son frère et ainsi le fragiliser pour pas qu'il n'attrape le Vif d'or. Elle décompose au maximum son geste afin d'envoyer le cognard le plus rapidement et le plus précisément possible puis pivote sur son balai et frappe de toutes ses forces. La balle noire siffle dans l'air, visant précisément l'autre attrapeur. Au même instant, les deux attrapeurs se livrent une bataille féroce, Colin toujours en retrait lance une dernière accélération pour tenter d'attraper le Vif d'or, ce qui libèrerait toute son équipe.

Dans un chaos indescriptible, Colin referme ses doigts sur la petite balle ailée. Mais le Cognard envoyé par sa sœur, le percute de plein fouet sur le côté du crâne. Colin bascule en arrière, ne tenant plus que par un pied à son balai, tandis que le stade explose de joie. Céleste se fige, le cœur battant à tout rompre, voyant son frère osciller dangereusement dans les airs, le poing serré mais le regard vide. Elle lâche sa batte et fonce vers lui, réalisant que le prix de la victoire vient de devenir bien plus lourd que prévu.